

✧ マーベル

■ 決定稿



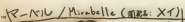
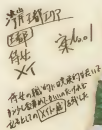
■ 完成CG



Comment

ゴシップ大好きという設定を、開発初期から最後まで熱く訴え続けた結果、最終的に拾っていただけました。彼女を見ていると、思わぬ現場を目撃できるかもしれません。マーベルの行動を制作してくれたスタッフに多謝。【金岡】

■ デザイン案



■ モール



■ オーフィス



■ マクシミリアン



■ オルダス



■ バーナビー



■ ゲオルグ



■ バーン



■ ダリオ



■ レイナード



■ バルミロ



■ ステファン



■ サロモ



■ カーミラ



■ キャクストン



■ アッサラーム



■ アースミス



✿ カサディス村民(女性)

■ 決定デザイン各種









Comment

肌の露出面積多め、通気性の良い布系にサッシュ、キーカラーは青、これらをベースに構成しています。領部の文化的影響の入ったものは、布面積を増やしてカラーは橙を混ぜ、カサディスと領部間でバランスを取っています。[金剛]







トノ国の
エジプト風
衣装







Comment

これらはデザイン的な落としどころを模索していた時期のもので、地中海ギリシャ的な色合いが強いです。衣装の使いまわしのルールを探っていた頃ですね。限られた衣装でいかに異なる印象のスタイリングができるか、仕込んでおけるかを考えていました。【金間】

✧ カサディス村民(男性)

■ 決定デザイン各種



Comment

肌の露出部が多いのは漁師で、少ないのは店主、エプロンがついているのは職人系と、ざっくりと分かれています。最も初期にデザインを行ったもので、ページ左上部のキャラのみが画面の住人を占めていた時期もありました。【金関】



■ 構想期デザイン案



Comment

模索時期のものについては、ギリシャやローマ的なラインが色濃いですね。今になって振り返ってみると、基本カラーは割と初期からまとまっていたのうかがえます。【金岡】



✦ 領都市民(女性)

■ 決定デザイン各種









Comment

貴族、労働者、市民、富裕、貴族と領都内の縦のヒエラルキーをケアしています。カサティスは例外なのですが、参考になっている時代背景的に女性が脚を見せるようになるのは相当近代になってからなので、控えめにしています。[金間]

■ 構想期デザイン案







片月城四
阿
白柳





■ 決定デザイン各種



Comment

下層の住人の衣装は年代を古めに、上層の住人は年代を少し新しめにする事で差をつけてもいます。現実ではデザイン差が無くても生地でヒエラルキーが見てとれますが、少しわかりやすく調整しています。【金間】















■ 決定デザイン各種



Comment

徵募隊はリクルート部隊で、「カッコいいのが仕事」の遠征隊です。肩に金飾りがついているのが上級兵、徴募兵です。番兵、近衛兵、騎士は城内勤務です。【金閃】





✦ 司祭・修道女

■ 決定デザイン各種



■ 構想期デザイン案



Comment

竜にまつわる話や司祭間のもめごと、本土との関連など。今回は描かれていない部分も多くあります。今後、少しでも触れていける機会が運ってくるというかなと思っています。【金岡】





■ 決定デザイン



Comment

あらゆる層に広く浸透し、各地に潜伏しているメンバー。それを見分ける符丁として、シンボルの一つ目を模し、挨拶のときは手の甲で片目を覆うという話もありました。そんなところを格好よく感じたりして、広く深く広がっているんだと納得。【金関】

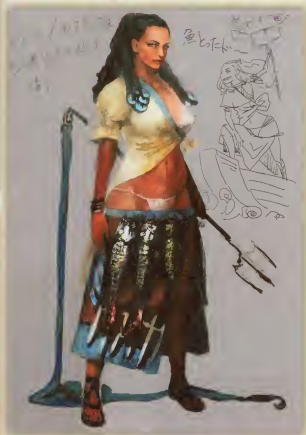
■ 構想期デザイン案2



■ 構想期デザイン案1

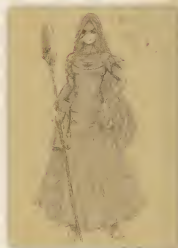


✦ 未登場NPCデザイン案





アライシイ
アライシイ
アライシイ
アライシイ
アライシイ
アライシイ
アライシイ
アライシイ
アライシイ
アライシイ



✦ 試作期ジョブ・キャラクター設定画

■ 試作期企画書用キャラクターイメージ



Comment

チームに合流した当時は、職業も人種も何も決まっていなかった。そこで、僕個人の思う素直なファンタジーキャラを、ざっとバリエーション出しをして描いたものの集合と単体イラストです。もちろん獣人はレオです。【池野】



■ 試作プレイヤーイラスト



■ 試作ファイターイラスト



■ 試作ファイターイメージ1



Comment

試作ファイターイラストは、装備品の着合わせとバリエーションの出し方も考慮しつつデザインしてあります。ジョブ連携戦闘イメージは、戦闘中の連携スキルをイメージして描きました。当初はまだ製品版ほどのフォトリアルな絵作りは考慮していませんでした。[池野]

■ ジョブ連携戦闘イメージ1



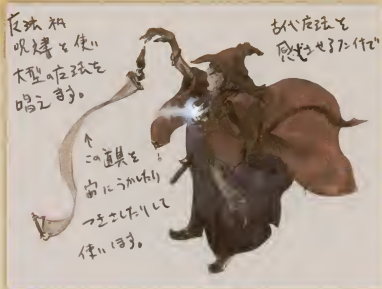
■ ジョブ連携戦闘イメージ2



■ 試作ファイターイメージ2



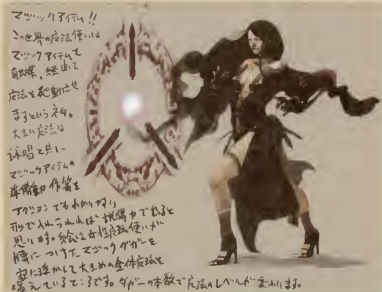
■ メイジイメージ1



■ ファイターイメージ



■ メイジイメージ2



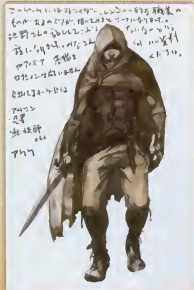
■ ミスティックナイトイメージ



■ メイジイメージ3



■ スライダーイメージ



★ ジョブ&スキル：完成CG

■ ファイター



■ ファイター：一閃突き



■ ストライダー



■ ストライダー：疾走



■ メイジ



■ メイジ：ファイアボール



■ ウォリアー



■ ウォリアー：魔人突き



■ レンジャー：全霊弓



■ レンジャー



■ ソーサラー



■ ソーサラー：ヴォルテクスレイジ





■ ミスティックナイト



■ アサシン



■ ミスティックナイト：ゾーンオブザゴッド

■ アサシン：爆炎線



■ マジックアーチャー



■ マジックアーチャー：追魔弾



✧ プロローグクエスト・主人公&ボーン：完成CG

■ 主人公



■ ボーン：ファイター



■ ボーン：ストライダー



■ ボーン：ソーサラー



■ ボーン：レンジャー



■ ボーン：ウォリアー



■ ボーン：メイジ



Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



MONSTER

● キメラ

■ 決定稿

Chimera



Comment

伝承や伝説にそってデザインを決定しています。コイツはキメラの有名な画像があつて構成はそのまんまですが、ディテールは試行錯誤しています。【松下】

■ 頭部線画



■ アイデアスケッチ1



鼻が長い 口が広く 顔の裏側が丸い 舌が長い 牙が鋭い
 皮膚は硬い 毛は短い 目が鋭い 耳が長い 鼻が長い
 舌が長い 口が広く 顔の裏側が丸い 舌が長い 牙が鋭い
 皮膚は硬い 毛は短い 目が鋭い 耳が長い 鼻が長い

■ アイデアスケッチ2



■ アイデアスケッチ3



• ゴアキメラ

■ 決定稿



Gorechimera



■ 完成CG

■ グリフィン

■ 決定稿



■ 完成CG



■ デザインイメージ



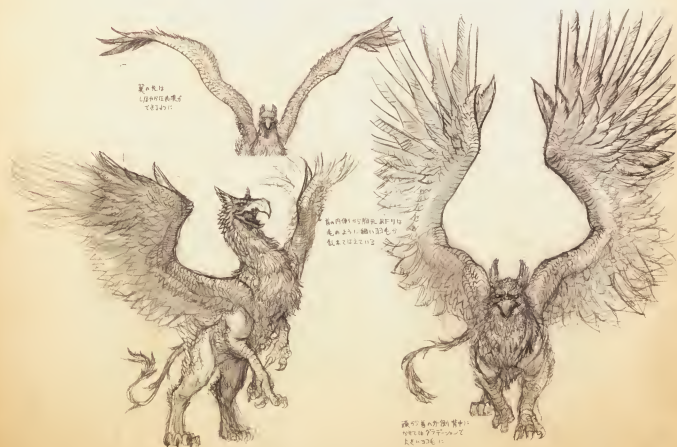
Comment

ゲームの敵になりえるモンスターだったので、シンプルですが時間をかけました。各部位の羽の通りや端部分、リアルなディテールの配膳など、実際の生物として見たときにおかしいよう、デザインに気がしていました。【松下】

■ 詳細設定



■ イメージラフ



■ 頭部ディテール



■ 構想期ラフ1

獅子と大鷲の合成獣であるグリフィンの新しい解釈として、初版含む上半身が大鷲、下半身は獅子のごく一般的イメージのグリフィンをもとに、入浴でメスフィンとします。オスはメスに比べ、獅子の要素が強い獣が強くくちばし状ではあるが、獅子のように噛み砕く能力が強い。前足も足元に骨節状ではあるが、尻尾は獅子のそれであり、顔面や歯茎の扱い、威嚇をする。メスフィンに対し体高が2〜3倍あり、背骨、肋骨が露出しているため、メスフィンほど飛行能力がすぐれておらず、地上戦を好む傾向がある。



たてがみのつくりは上の羽毛よりも下の鞍の毛状のほうが、よりメスフィンとの印象ががえられていいかもしれません

■ 構想期ラフ2



● コカトリス

■ 決定稿

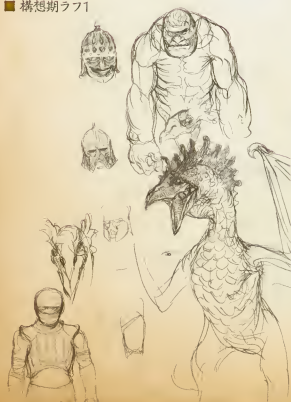
Coccatrice



■ 完成CG



■ 構想期ラフ1



■ 構想期ラフ2



Comment

グリフィンが空中タイプなのに対して、コカトリスは地上タイプで、翼がボロボロなため飛ぶのがうまくありません。その反面、石化の特殊行動を備えていて、グリフィンとは違う生物感・存在感が出ていると思います。【松下】

● サイクロプス

■ 決定稿



Comment

昔「象の頭蓋骨の一つ目巨人がいた!」と勘違いしていたことから、象ベースでデザインしました。骨格も象を立たせたイメージで構成しています。知能はあまり高くないため、ゴブリンにいいように使われたりします。【松下】

■ 完成CG



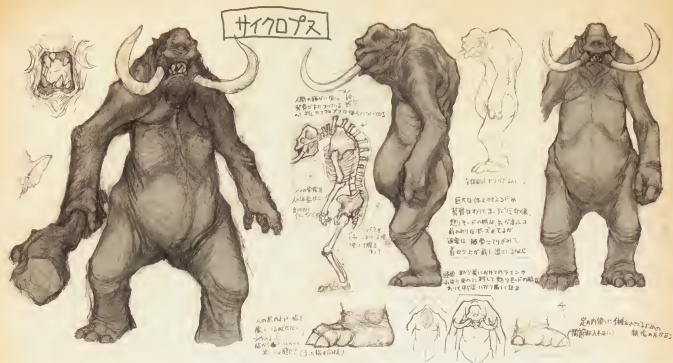
■ 決定稿ラフ(正面)



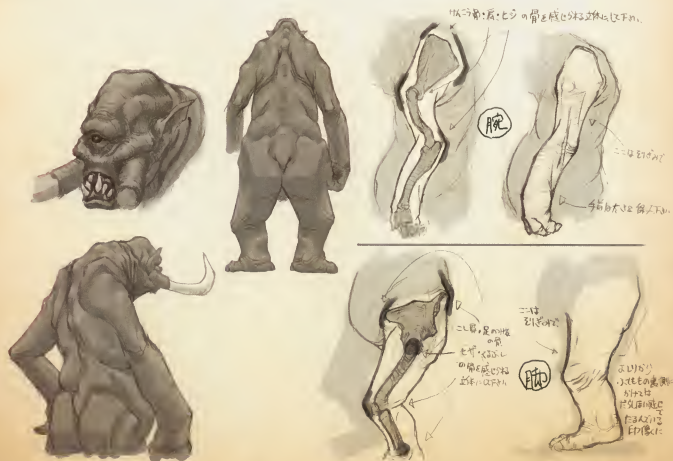
■ 決定稿ラフ(側面)



■ 詳細設定 1



■ 詳細設定 2



■ イメージラフ



■ 構想期詳細1



■ 構想期詳細2



■ 構想期詳細3



■ 構想期イメージ1



■ 構想期イメージ2



■ 構想期イメージ3



■ 構想期イメージ4



■ 初期イメージ



■ 初期デザイン



■ 構想期ラフ1



■ 構想期ラフ2



■ サイクロプス (鎧装備) : 決定稿



■ 装備デザイン案1



■ 装備デザイン案2



■ サイクロプス (鎧装備) : 決定CG



■ 装備デザイン案(炎こん棒)



■ 兜デザイン案



■ 装備デザイン案 (詳細設定)



• オーガ

■ 決定稿



Ogre

Comment

物語中では語られていませんが、その昔、神の呪いを受けた巨人族の末裔という設定です。頭や背中の皮膚にできた腫瘍が硬質化し、こぶ状になり角のように点在しています。【松下】

★ ハイドラ系

● ハイドラ

■ 決定稿



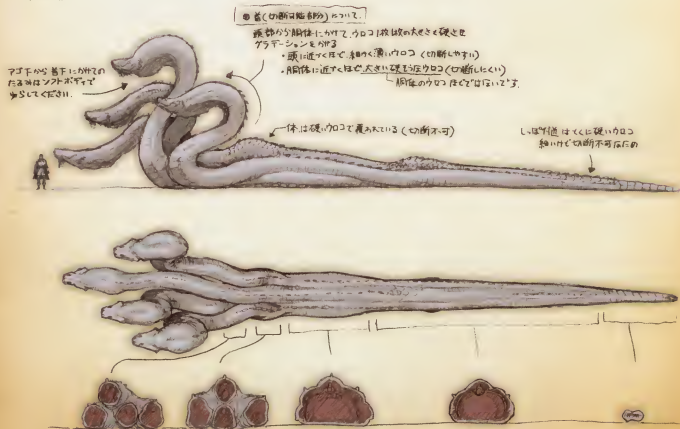
Comment

まず、スケールを感じる鱗の量が地味に大変でした。そして、丸飲み攻撃をする大蛇系にしつつ、より攻撃的なインパクトを出すために毒牙にしていたりと、意外と苦労した1体です。【松下】

■ 完成CG



■ 詳細設定



• アークハイドラ

■ 決定稿



■ 完成CG



Arch Hydra

✦ リッチ系

・ワイト

■ 決定稿



Wight

Comment

リッチとワイトに関しては、プレイヤーの装備を使いまわす形でデザインを進めていきました。結果的に、使いまわしている部分はちょっとしか残っていませんでしたが……。【松下】

■ 完成CG



■ 構想期イメージ1



■ 構想期イメージ2



■ リッチ

■ 決定稿



Lich

■ 完成CG



■ 構想期ラフ



★ ゴーレム系

■ ゴーレム

■ 決定稿



■ 完成CG



Comment

その昔、魔術師が彫像を寄り集めて作ったゴーレムです。古代兵器なので、ビームが出ます。【松下】

● メタルゴーレム

■ 完成CG



Metal Golem

✦ イービルアイ系

■ イービルアイ

■ 決定稿

Evil Eye



■ 完成CG



Comment

過去、勇者によって倒されたドラゴンが、自らの眼球に最期の魔力を込めて創り出した魔法生物という設定。唇・歯ぐきのように見えるのはまぶた、歯はまつ毛、触手は血管です。【松下】

■ 詳細設定



■ アイダスケッチ



■ バイルアイ

■ 完成CG



Vile Eye

■ ドラゴン

■ 決定稿



Comment

まず、色は最初に決まりました。ディテールは、気を抜くと時流に乗ったカッコイイ感じになるので、できる限り無駄を省き、生物感を出すことに留意しました。昔のドラゴンの、シンプルで力強い感じを目指しています。ただ、もし許されるなら、全体のフォルムのバランスを取り直したい……!! 【池野】

■ のど鱗詳細設定



■ 翼詳細設定1



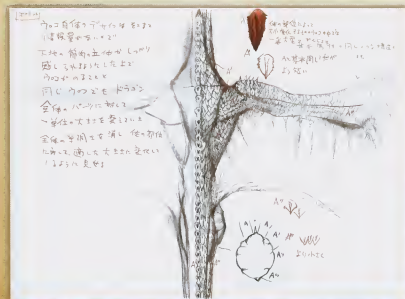
■ 翼詳細設定2



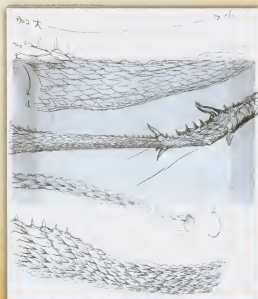
■ 翼詳細設定3



■ 背面詳細設定



■ 尻尾詳細設定





■ 構想期イメージ1

■ 構想期イメージ2



■ 構想期イメージ3

■ 構想期イメージ4



■ シチュエーションイメージ



■ イメージ1



■ 初期デザイン案



■ イメージ2



Comment

「カッコイイ」を第一優先に持ってくるデザインがおかしなことになるので、架空の生物としてのリアリティを持たせることを重要視しつつ、怖さや強さ、威厳が出るよう試行錯誤しています。【池野】

■ イメージ3



■ ドラゴン種デザイン案1



■ ドラゴン種デザイン案2



■ スケッチ&着色イメージ



■ デザイン案線画



■ ドラゴン種アイデア



・ドレイク

■ 決定稿

Drake



・ウィルム

■ 決定稿



Comment

ドレイクはその昔ファイターだったため体が大きく、力押し。ウィルムはメイジだったため移動が苦手な翼が小さいが、魔法が得意。ワイバーンはストライダーだったため、翼が大きく飛行に優れている。といった具合で、元の覚者の能力が見た目に影響を与えています。【松下】

Wylm



■ 完成CG

ザドゴジ



■ 詳細設定



■ 完成CG

● ワイバーン

■ 決定稿



Wyvern



■ 完成CG

• ウルドラゴン

■ 決定稿

Comment

「ドラゴンズドグマ」の世界の、最初のドラゴンです。リムを介して数多の世界を行き来しています。最古のドラゴンであるため、謎が多く詳しい記録は残っていません。体の各部位で、覚者から奪った心臓が鈍い光を放っています。【松下】

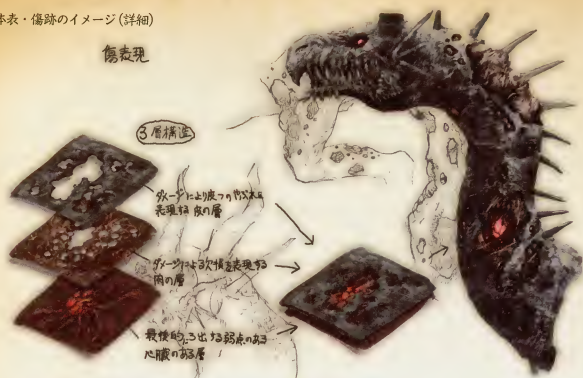


■ 完成CG



■ 体表・傷跡のイメージ (詳細)

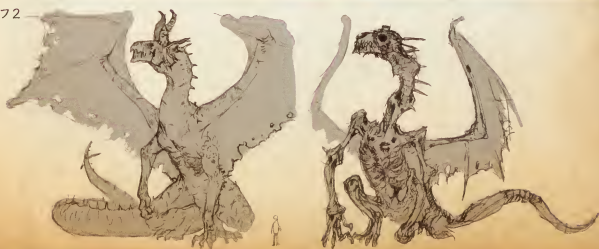
傷表現



■ イメージラフ1



■ イメージラフ2



■ 体表・傷跡の変化イメージ(全身)



✦ ゴブリン系

● ゴブリン

■ 決定稿

Comment

「ドラゴンズドグマ」でのゴブリンは、悪い木の根の精霊という位置づけです。頭に生えているのは角ではなく根っこです。ゴブリンにメスは存在せず、年輩いたゴブリンが寄り集まってダンジョン内に木を作り、人間の血を吸って実をつける、という噂です。【松下】



■ 完成CG

